



Aviso

Antes de utilizar este produto, leia o Manual de Instruções da Xbox 360™ e os manuais de quaisquer periféricos onde encontrará informações de segurança importantes e avisos de saúde. Guarde todos os manuais para referência futura. Para obter manuais de substituição, consulte www.xbox.com/support ou telefone para o número de Suporte a Clientes Xbox: (ver lado interior da contracapa).

Aviso Importante de Saúde Relativamente à Utilização de Videojogos

Ataques de Epilepsia Fotossensível

Um número muito reduzido de pessoas pode ter um ataque epiléptico ao serem expostas a determinadas imagens visuais, incluindo luzes ou padrões intermitentes que poderão aparecer em videojogos. Mesmo pessoas sem quaisquer antecedentes de tais ataques ou de epilepsia poderão sofrer de sintomas não diagnosticados que podem provocar estes "ataques de epilepsia fotossensível" ao verem videojogos.

Estes ataques poderão ter diversos sintomas, incluindo tonturas, alterações da visão, espasmos nos olhos ou na cara, espasmos ou tremor nos braços ou nas pernas, desorientação, confusão ou perda de consciência passageira. Os ataques podem também provocar a perda de consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos devido a quedas ou no embate em objectos próximos.

Pare de jogar imediatamente e consulte um médico se observar algum destes sintomas. Os encarregados de educação devem observar os seus filhos ou consultá-los relativamente aos sintomas acima descritos — as crianças e adolescentes têm maior probabilidade do que os adultos de sofrerem esses ataques. O risco de ataques de epilepsia fotossensível pode ser reduzido ao ter em atenção as seguintes recomendações:

- Sente-se a uma distância maior do ecrã da televisão.
- Utilize um ecrã de televisão mais pequeno.
- Jogue numa sala bem iluminada.
- Não jogue quando se sentir sonolento ou fatigado.

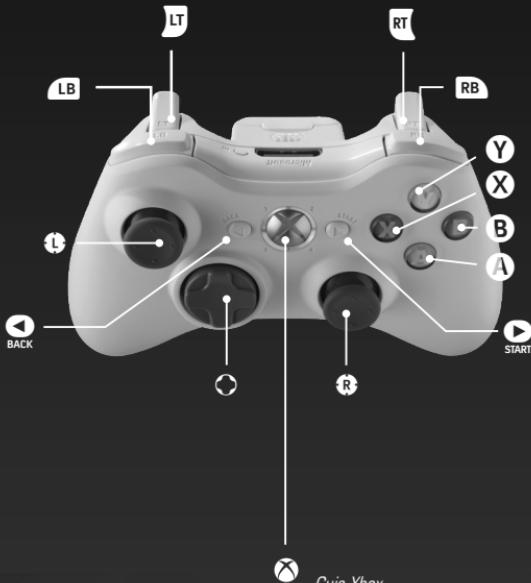
Se tiver um historial, ou se houver um historial na sua família, de ataques ou epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

ÍNDICE

CONTROLOS COMPLETOS	2
BEM VINDO DE VOLTA, COMANDANTE	3
JOGAR	3
ECRÃ DE JOGO	4
JOGABILIDADE BÁSICA	6
TÁCTICAS INTERMÉDIAS	11
MODOS DE JOGO	14
CONECTAR À XBOX LIVE	17
GARANTIA	18

Visite a EA™ online em www.ea.com

CONTROLADOR XBOX 360



Guia Xbox

CONTROLOS COMPLETOS



COMANDOS DE SELECCÃO E CONTROLO

Acção	Controlo
Seleccionar todas as unidades que aparecem no ecrã	LT + A
Seleccionar exército completo	LT + A A
Acrescentar unidade(s) à selecção	LB + A
Seleccionar tipo de unidade no ecrã	RB + A
Seleccionar tipo de unidade em todo o exército	RB + A A

BEM VINDO DE VOLTA, COMANDANTE

A Terceira Guerra Tiberium começou.

No ano 2047, a duradoura luta entre as nações aliadas da Global Defense Initiative (GDI) e a sombria super potência conhecida como The Brotherhood of Nod evoluiu até se transformar numa intensa batalha a nível planetário. Ambas as facções lutam pela posse de Tiberium, um enigmático cristal verde de origem extraterrestre que é simultaneamente o melhor de todos os recursos geológicos e o pior desastre ambiental da história. O que está em jogo não poderia ser mais importante - quem controlar o Tiberium decide o destino da humanidade e o destino de todo o planeta Terra. Mas esta violenta guerra global entre a GDI e os Nod é só o início. A humanidade está prestes a descobrir que não está só no Universo... e que não é a única raça que luta pelo domínio do Tiberium.

JOGAR

Para avançar para o menu Principal, prima .

MENU PRINCIPAL

Inicie um jogo single player (individual) ou multiplayer (multijogador), ajuste as definições e mais.

BOOTCAMP

Aprenda as capacidades essenciais de que necessita para jogar *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*.

SINGLE PLAYER

(Individual)

Inicie ou continue uma luta ou uma campanha individual como GDI ou The Brotherhood of Nod. **Nota:** Tem de completar o primeiro Theatre of War (Teatro de Guerra) na campanha GDI para desbloquear a campanha Nod.

XBOX LIVE

FILMES

OPTIONS (Opções)

Jogue contra um máximo de três adversários através do Xbox Live.

Veja os filmes que desbloqueou no decorrer do jogo.

Ajuste as definições de audio (áudio), display (visualização) e control (controlo) ou veja os créditos.

OPTIONS (OPÇÕES)

Para ajustar as opções, seleccione OPTIONS (Opções) no Menu Principal.

AUDIO/VIDEO

Desloque as barras deslizantes para ajustar o brilho, o volume da música,

dos efeitos e da voz, e os níveis de ambiente e de filme.

(Áudio/Vídeo)

Desloque a barra deslizante para ajustar a velocidade de deslocação ou activar/desactivar barras de saúde, blocos de realce, ferramentas de dicas e mais.

GAME SETTINGS

(Definições de Jogo)

Veja um diagrama dos controlos.

XBOX LIVE SETTINGS

(Definições Xbox Live)

Seleccione um exército preferido para utilizar nas batalhas Xbox Live ou

ajuste as definições da Xbox Vision Cam (Câmera de Visão Xbox).

CREDITS (Créditos)

Veja os créditos do *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*.

ECRÃ DE JOGO



JANELA DE COMBATE

Na Janela de Combate pode construir e colocar estruturas, ordenar às suas unidades que se desloquem ou ataquem, utilizar forças especiais e muito mais. A Janela de Combate apresenta sempre apenas uma parte do mapa geral.

- ▲ Para percorrer a Janela de Combate, desloque **L** na direcção para a qual se pretende deslocar. A Janela de Combate começa a ser percorrida. Para parar a deslocação, largue **L**.
- ▲ Para aproximar/afastar o zoom, desloque **W/R**.

O FOG OF WAR (NEVOEIRO DE COMBATE)

Cada unidade tem um campo de visão, portanto o que vê na Janela de Combate é a soma daquilo que todas as suas unidades conseguem ver. As áreas do mapa que se encontram para lá desta fronteira estão cobertas por um nevoeiro semitransparente, chamado **Fog of War (Nevoeiro de Combate)**. O nevoeiro esconde unidades e estruturas inimigas e revela apenas o terreno e os edifícios civis. O Nevoeiro de Combate só é removido quando as suas unidades regressam à área. Em certas missões de Campaign (Campanha), uma camada adicional – um **Shroud (Manto)** negro –obre o terreno inexplorado. À medida que explora o mapa vai afastando o manto para revelar o terreno, as estruturas e as unidades que se encontram sob ele. Uma vez afastado o manto, nunca mais regressa. No entanto, tudo aquilo que esteja para lá do campo de visão das suas unidades continua ocultado pelo Nevoeiro de Combate. Tal como acontece nas missões de Campanha comuns, o Nevoeiro de Combate é removido assim que se volte a encontrar a uma distância que lhe permita ver.

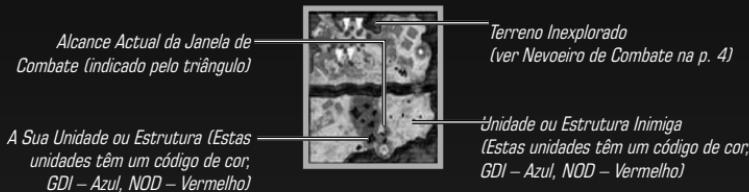
BARRA DE COMANDO

Utilize a Barra de Comando para gerir a sua base e as suas forças. Independentemente do local em que se encontre e daquilo que vê na Janela de Combate, pode sempre construir novas unidades e estruturas na Barra de Comando. Não precisa de ver a sua base de cada vez que quer iniciar a produção.

- ▲ A Barra de Comando inclui uma **Information Window (Janela de Informação)** que fornece detalhes acerca de quaisquer unidades, estruturas ou qualquer outra coisa seleccionada. Para saber mais acerca de qualquer coisa da Barra de Comando, deixe o cursor a pairar sobre o ícone respectivo.

RADAR MINI-MAP (MINI-MAPA RADAR)

A Barra de Comando inclui o seu radar de combate, também conhecido como mini-mapa. Mantenha o radar debaixo de olho, pois é aí que muitas vezes pode descobrir as movimentações das tropas inimigas antes de as ver na Janela de Combate. No entanto, tenha cuidado: Em certas circunstâncias, o seu radar pode ser desactivado.



OBJECTIVES (OBJECTIVOS) (APENAS CAMPANHA)

Para rever os objectivos da sua missão, prima para abrir o menu Objectivos. Tem de completar todos os seus objectivos primários para completar uma missão. (Atenção que os seus objectivos principais podem alterar-se durante a guerra.) Completar os objectivos bónus é opcional mas dá-lhe recursos adicionais ou outras recompensas.

Dica: Quando todos os objectivos principais forem completados, a missão termina automaticamente com uma vitória. Se pretende completar os objectivos bónus, certifique-se de que o faz enquanto ainda tiver pelo menos um objectivo principal por completar.

JOGABILIDADE BÁSICA

A perspectiva geral que se segue é concebida para permitir que um novo jogador saiba como jogar o *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

CONSTRUIR ESTRUTURAS

Não é invulgar começar uma missão apenas com um Construction Yard (Centro de Construção). Comece a construir o resto da sua base de imediato.

Para construir uma estrutura:

1. Selecione o seu Construction Yard (Centro de Construção). As estruturas que este pode criar são apresentadas como ícones na Janela Contextual da Barra de Comando.
Nota: Se um ícone aparecer a cinzento, isto acontece porque não tem recursos suficientes para o comprar ou porque ainda não adquiriu os recursos ou as tecnologias necessários.
2. Selecione o ícone da estrutura que pretende construir. Aparece um cronómetro sombreado sobre o ícone. À medida que o tempo diminui, os créditos necessários para construir a sua estrutura são-lhe retirados. Quando o cronómetro chega ao fim, a estrutura está pronta para ser colocada e o respectivo ícone pisca.
Nota: Se ficar sem créditos durante a construção, esta fica em espera até voltar a ter créditos. Quando volta a ter créditos, a construção recomeça automaticamente.
3. Desloque o cursor na Janela de Combate até ao local onde pretende construir. (Reparará que o seu cursor se transforma numa imagem transparente do edifício.) Tem de fazer a construção no interior do controlo terrestre da sua base, o qual se prolonga numa área circular que parte da maior parte das suas estruturas. Se a estrutura que pretende construir aparece a vermelho, não a pode edificar nesse local.
4. Assim que se tiver decidido por um local, prima **A** para colocar a estrutura.
5. Para cancelar a colocação da estrutura, prima **B**.

TRAINING UNITS (TREINAR UNIDADES)

Quando constrói estruturas como Barracks (Casernas) ou War Factories (Fábricas de Guerra), pode utilizá-las para treinar unidades de combate.

Nota: Antes de poder construir unidades, tem de construir uma Barracks (Caserna) (GDI), Hand of Nod (Mão de Nod) (Brotherhood of Nod) ou Portal (Scrin). Para propósitos deste manual, utilizaremos o termo **Casernas** para as três facções.

Para treinar unidades:

1. Prima **A** nas suas Casernas (ou estrutura de produção de unidades) para a seleccionar.
2. Puxe e segure  para abrir o menu Units (Unidades). Aparecem as unidades disponíveis para treinar.
3. Selecione o ícone da unidade que pretende treinar. Um cronómetro sombreado indica o tempo que demora a construir a unidade.
Nota: Para começar uma fila de produção, seleccione o ícone das unidades que pretende construir repetidamente. Aparece um número no ícone que lhe diz quantas unidades encomendou.
4. Quando a unidade está pronta, sai da estrutura e apresenta-se para receber instruções.

FORNECER ENERGIA À SUA BASE

A sua base necessita de energia para funcionar convenientemente. À medida que acrescenta mais estruturas à sua base, precisa de mais energia. Se a sua base começar a ficar sem energia, sofrerá uma série de consequências: o seu radar desliga-se, as defesas da sua base deixam de funcionar e a velocidade a que consegue construir novas estruturas e treinar novas unidades é reduzida. Assim que recupera energia suficiente, todos estes efeitos desaparecem. O seu Centro de Construção gera uma pequena quantidade de energia, mas tem de construir Power Plants (Centrais Eléctricas) para gerar mais. Quando uma Central Eléctrica é construída, o Power Meter (Indicador de Energia) aumenta.

- ▲ Para determinar quanta energia tem à sua disposição e quanta está a utilizar actualmente, verifique o Indicador de Energia.

Nota: Se estiver a ficar com pouca energia pode optar por desligar a energia numa ou duas das suas estruturas num esforço de preservação energética. Para o fazer, seleccione um edifício específico, puxe e segure , e depois seleccione a opção Power Down (Desligar Energia) na Barra de Comando. No entanto, tenha atenção, que os edifícios cuja energia foi desligada ficam completamente inactivos. Isto significa, por exemplo, que deixará de poder treinar unidades a partir de uma War Factory (Fábrica de Guerra) cuja energia foi desligada. Os edifícios que sofrem danos de armas EMP são considerados edifícios com a energia desligada.

RECURSOS

Construir unidades e estruturas, pesquisar melhorias e utilizar energia: tudo isto lhe custa créditos. Quando selecciona um item ou acção que requer créditos, os fundos começam a ser deduzidos da sua conta até que a quantia total seja paga. (As Support Powers (Forças de Apoio) deduzem créditos de uma só vez.)

- ▲ Começa um jogo típico com créditos suficientes para gastar na construção de unidades e estruturas básicas. No entanto, para completar uma luta, tem de conquistar mais créditos.
- ▲ Se decidir efectuar uma tarefa que custa créditos, mas ficar sem créditos durante a construção, essa tarefa fica em espera até que ganhe mais créditos.
- ▲ Para conquistar mais créditos, localize Tiberium, depois construa uma Refinery (Refinaria) nas proximidades. Uma Refinaria vem com um Harvester (Ceifador) que automaticamente procura e recolhe Tiberium, que é depois convertido em créditos. Quando constrói uma Refinaria junto de Tiberium, os seus Ceifadores demoram, naturalmente, menos tempo a recolher recursos.

MELHORAR A TECNOLOGIA

Estruturas como um Tech Center (Centro Técnico) podem pesquisar novas tecnologias para melhorar as suas unidades. Uma vez pesquisadas, as melhorias afectam instantaneamente todas as unidades do tipo aplicável - incluindo as unidades que já estejam na frente de batalha.

- ▲ Para desenvolver uma melhoria de uma estrutura, seleccione a estrutura, depois seleccione o ícone de melhoria na Barra de Comando. A melhoria leva tempo e custa créditos, tal como acontece com as estruturas e as unidades.

UNIDADES, ESTRUTURAS E FORÇAS

A característica chave de um bom comandante é um profundo conhecimento de todo o arsenal à sua disposição.

SUPPORT POWERS (FORÇAS DE APOIO)

As Forças de Apoio são acções especiais específicas para a facção pela qual combate. Aparecem como ícones no separador Powers (Forças) junto ao Mini-mapa. Prima **A** no ícone do Separador Forças para abrir a Barra de Comando nas Forças, depois prima **↔** para navegar a Barra de Comando.

- ▲ Cada vez que utiliza uma Força de Apoio existe um período de recuperação antes de poder voltar a utilizar.
- ▲ As Forças de Apoio são automaticamente desbloqueadas quando constrói a estrutura necessária.

UPGRADES (MELHORIAS)

Muitas unidades podem ser melhoradas com diferentes tecnologias, incluindo armas avançadas e novas capacidades.

- ▲ Para melhorar uma unidade, tem primeiro de pesquisar a melhoria numa estrutura específica da facção. Selecione a estrutura adequada e seleccione o ícone que representa essa melhoria. O custo é deduzido aos seus créditos e a melhoria é pesquisada.

Nota: Mesmo depois de ter pesquisado uma melhoria, a estrutura onde a pesquisa foi efectuada tem de permanecer operacional para poder recolher os benefícios dessa melhoria. Se a estrutura for destruída, terá de a reconstruir para recuperar os benefícios dessa melhoria.

ABILITIES (CAPACIDADES)

As Capacidades são acções especiais específicas de cada unidade que são iniciadas pelo jogador. Ao contrário do que acontece com a maioria das Forças de Apoio, a maior parte das Capacidades não custam recursos por utilização (embora isso aconteça com algumas). No entanto, tal como acontece com as Forças de Apoio, normalmente necessitam de um período de recuperação antes de poderem voltar a ser utilizadas. Certas Capacidades têm de ser pesquisadas antes de poderem ser utilizadas.

CONTROLAR AS SUAS FORÇAS

Um bom comandante sabe quando ordenar que as suas tropas protejam a posição, façam uma retirada estratégica ou avancem temerariamente para a batalha. Aprenda o que tem de fazer para comandar as suas tropas até à vitória.

CONTROLOS DE MOVIMENTOS BÁSICOS

Movement (Deslocação) Para deslocar uma unidade, seleccione-a. Na Janela de Combate, desloque o cursor sobre o terreno aberto, depois prima **A**. A maior parte das unidades dispara automaticamente sobre unidades inimigas que estejam ao alcance das suas armas enquanto se deslocam para um determinado ponto.

Attack (Ataque) Para atacar um inimigo, seleccione as suas unidades e depois seleccione o alvo premindo **A**.

**Rally Points
(Pontos de Reunião)** Para definir um ponto de reunião para todas as unidades produzidas numa determinada estrutura, seleccione a estrutura e depois seleccione o local no campo de batalha onde pretende que as unidades se reúnam premindo **A**.

Nota: Uma vez definido um ponto de reunião, as suas unidades recém treinadas saem das Casernas e dirigem-se imediatamente para esse ponto.

STANCES (POSTURAS)

Defina a postura da sua unidade para determinar em que medida estas se envolvem nas batalhas. Existem várias opções à escolha.

- ▲ Para alterar a postura de um grupo de unidades, seleccione o grupo, depois seleccione o botão da postura apropriada na Barra de Comando.

Aggressive (Agressiva) As suas unidades aproximam-se, atacam e perseguem inimigos que entrem no seu campo de visão.

Guard (Defensiva) (predefinida) As suas unidades aproximam-se e atacam inimigos que entrem no seu campo de visão. Quando os inimigos são destruídos ou batem em retirada, as suas unidades regressam às posições.

Hold Ground (Proteger Posição) As suas unidades mantêm-se estáticas, mas disparam sobre quaisquer inimigos que entrem no alcance das suas armas. **Nota:** Esta postura é útil para estratégias defensivas ou unidades de artilharia.

Hold Fire (Cessar-Fogo) As unidades com esta postura não disparam sobre os inimigos nem os perseguem. **Nota:** Esta postura é útil para unidades camoufladas.

VETERANIA DA UNIDADE

À medida que as suas unidades atacam unidades e edifícios inimigos, ganham experiência. Quando uma unidade acumula experiência suficiente, é promovida a um novo nível de veterania. Um ícone especial na Janela de Combate identifica as unidades veteranas. As unidades veteranas têm melhores capacidades de desempenho.

- ▲ **As unidades Veteranas** infligem mais danos e são mais resistentes aos danos (em comparação com unidades não veteranas).
- ▲ **As unidades de Elite** infligem mais danos e são mais resistentes aos danos (em comparação com unidades veteranas).
- ▲ **As unidades Heróicas** infligem mais danos e são mais resistentes aos danos (em comparação com unidades de elite). Para além disso, também atacam mais depressa, curam-se automaticamente e disparam localizadores vermelhos.

PRÉ-VISUALIZAÇÃO DE FORMAÇÃO

Quando tiver reunido um exército considerável, pode querer colocar algumas das suas unidades numa formação organizada. A função de pré-visualização de formação elimina o factor de adivinhação na organização das suas tropas, ordenando-as automaticamente.

Para utilizar a pré-visualização de formação:

1. Selecione um grupo de unidades.
 2. Desloque o cursor para o local no terreno onde quer que as unidades entrem em formação.
 3. Prima e mantenha premido **A** sobre terreno aberto. Aparece uma pré-visualização da sua formação.
 4. Desloque **↑/↓** para rodar a formação de modo a que esteja virada para a direcção pretendida, depois desloque **↔** para alterar a linha de batalha e controlar a profundidade e largura da formação resultante.
 5. Largue **A**. As suas tropas deslocam-se agora automaticamente para o destino seleccionado e alinharam-se na formação por si prevista.
- ▲ Experimente utilizar formações em combinação com a postura Proteger Posição para formar uma linha defensiva.

GUARNIÇÃO DE INFANTARIA



Muitas estruturas civis bem como outras estruturas podem receber guarnições de unidades de infantaria. As guarnições de infantaria protegem-nas e dão-lhes um bónus no alcance de ataque. Os inimigos que ataquem forças em guarnição precisam de primeiro danificar seriamente o edifício em guarnição, altura na qual quaisquer forças que aí estejam em guarnição saem automaticamente.

- ▲ Para colocar uma guarnição numa estrutura, seleccione as unidades de infantaria pretendidas, depois coloque o cursor sobre o edifício onde pretende colocar a guarnição. O cursor muda para o cursor Garrison (Guarnição). Prima **A** para fazer com que as unidades entrem na estrutura.
- ▲ Para retirar unidades de uma estrutura com guarnição, seleccione a estrutura e mantenha premido **Alt** para abrir a Barra de Comando dessa estrutura. Seleccione a opção Un-garrison (Retirar Guarnição) e prima **A**.

Nota: Certas unidades, tais como as de GDI Grenadier (Granadeiros GDI), têm capacidades de ataque que eliminam instantaneamente unidades que estejam no interior de estruturas em guarnição.

CAIXOTES



Estes caixotes cinzentos GDI-771g devem ser vistos como alvos de oportunidade. Abra um e pode encontrar algo de útil, desde crédito extra até curas e melhorias de veterania automáticas.

- ▲ Para adquirir um caixote, ordene a uma unidade que se desloque para a posição onde este se encontra.

BARRIS



Não confundir com os caixotes, os barris que por vezes se encontram largados sem cerimónia pelo chão dos campos de batalha, visto que estes contêm químicos extremamente voláteis que explodem quando se dispara sobre eles. Tente acertar num quando os seus inimigos estiverem nas proximidades.

TÁCTICAS INTERMÉDIAS

Ainda há mais para aprender quando tiver aprendido a dominar os movimentos básicos do *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*. Tenha em atenção as tácticas que se seguem para obter melhores resultados em batalha.

TODO A INFORMAÇÃO SOBRE CONSTRUÇÃO DE BASES

No *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*, passará a maior parte do tempo em batalha. Embora as tácticas de combate sejam importantes, alguns confrontos podem ser ganhos antes sequer de terem início por jogadores que montem a sua base de forma estratégica. As decisões que toma numa fase muito inicial do jogo afectam muitas vezes, o resultado final, por isso é importante aprender como construir uma base de forma rápida e eficaz.

DICAS RÁPIDAS

- ▲ Pondere a hipótese de construir uma Crane (Grua) logo de início. O benefício principal de uma Grua é que lhe permite construir o dobro dos edifícios no mesmo período de tempo do que se só tiver o Centro de Construção.
- ▲ Tenha em consideração uma expansão inicial para encontrar novos recursos e construa sempre pelo menos mais um Ceifador por cada Refinaria que edifica. Os Ceifadores alimentam a sua economia e, assim sendo, têm de ser protegidos a todo o custo.
- ▲ Prepare defesas em todos os pontos que sinta serem mais vulneráveis. Há uma grande tentação para colocar as suas desprotegidas Centrais Eléctricas lá bem atrás na sua base, mas um adversário inteligente tirará partido disto.

EDIFÍCIOS DESACTIVADOS

É essencial ter em conta que quaisquer vantagens que um edifício traga (como por exemplo a capacidade para construir novos tipos de unidades) não estarão disponíveis caso esse edifício esteja desactivado (por exemplo, quando é desligado).

- ▲ Um edifício que seja atacado por uma EMP é considerado desactivado. Assim sendo, é essencial manter a sua base protegida de ataques EMP em particular sempre que possível.

Dica: Quando estiver envolvido em batalhas, não se esqueça da sua base. Continue a construir até ter acesso a todas as unidades, melhorias e forças de apoio de que necessita para vencer. (Para saber mais acerca das Forças de Apoio, consulte a pág. 8.)

FOCAR O ATAQUE

Em geral, é melhor eliminar as forças adversárias uma de cada vez em vez de abrir demasiadas frentes de batalha. Mesmo um inimigo à beira da derrota pode provocar sérios danos, por isso faz sentido destruir os inimigos sucessivamente para ir fazendo mossa nas fileiras destes e acabar por os levar à derrota. Tente priorizar os alvos de forma a começar pelos mais perigosos e ao mesmo tempo mais vulneráveis.

EDIFÍCIOS SOB ATAQUE? VENDA-OS

Se as suas estruturas são atacadas e a situação parece insolúvel, pense em vender as estruturas antes que estas sejam destruídas. No entanto, tenha em atenção que a quantidade de créditos que obtém com a venda será mais reduzida consoante o estado de danificação do edifício.

ATENÇÃO COM OS ENGENHEIROS

Embora os GDI Engineers (Engenheiros GDI), os Nod Saboteurs (Sabotadores Nod) e os Scrin Assimilators (Assimiladores Scrin) sejam unidades relativamente fracas, todos eles partilham um papel importante: apoderarem-se de estruturas inimigas e de edifícios técnicos. Assim sendo, o comandante inteligente, nunca subestima o Engenheiro.

- ▲ Conseguir colocar o seu Engenheiro no seio das linhas inimigas é mais fácil do que pensa. Os GDI e Nod podem utilizar a capacidade de Call for Transport (Pedir Transporte) das respectivas infantarias para lhes dar uma boleia aérea até às linhas inimigas. O Assimilador Scrin é camuflado e, logo, invisível quando imóvel.
 - ▲ Os Engenheiros também podem capturar unidades terrestres, como o Juggernaut e o Avatar Warmech, depois destes terem sido derrotados.
- Dica:** Para piorar ainda mais a situação para o seu inimigo, venda uma estrutura inimiga logo após a respectiva captura ou prepare-a de imediato para criar unidades para o seu exército.

ORDENS DE ACÇÕES AVANÇADAS

As unidades do *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* são suficientemente inteligentes para saber como melhor reagir à maior parte das situações quando estão entregues a si mesmas. Por exemplo, atacam automaticamente unidades inimigas que entrem no alcance das suas armas. No entanto, à medida que a sua perícia de jogo aumenta, pode querer incorporar as seguintes ordens de acções avançadas no seu reportório para poder ganhar uma vantagem táctica sobre os inimigos.

ACÇÃO DE ATAQUE

Quando recebem a ordem para attack-move (ataque-deslocação), as unidades seleccionadas param para atacar quaisquer unidades ou defesas base adversárias ao longo do caminho. Esta é uma forma eficaz de enfrentar forças inimigas ou de atacar uma base inimiga.

- ▲ Para ordenar uma acção de ataque, seleccione as unidades a quem pretende dar a ordem, depois faça um toque duplo em **A** sobre terreno aberto.
- Nota:** Pode também atacar à força uma estrutura neutra premindo **A** duas vezes nessa estrutura neutra em concreto.

PROTECÇÃO DIANTEIRA

Os tanques e outros veículos blindados sofrem maiores danos quando atacados de lado e sofrem danos consideravelmente superiores quando atacados por trás. Tire partido de conhecer este facto e proteja bem as suas forças.

SUPPRESSÃO DA INFANTARIA

Quando debaixo de fogo, a infantaria pode tornar-se suprimida. Quando isto acontece, verá as suas tropas prostrarem-se. A infantaria suprimida desloca-se mais lentamente mas defende-se melhor graças ao facto de se encontrar rente ao chão.

Dica: De maneira geral, quanto mais poderosa a arma, melhor é a suprimir a infantaria.
Lembre-se disto ao avaliar a melhor forma de utilizar e contrariar unidades de infantaria.

COBERTURA DA INFANTARIA

A infantaria ajoelha-se automaticamente atrás de protecção quando recebe ordens para se deslocar junto a estruturas civis e outros grandes obstáculos presentes no ambiente que os rodeia. As unidades cobertas defendem-se melhor e são quase impossíveis de suprimir.

Dica: Utilize o seu conhecimento de táticas de cobertura de infantaria para ganhar vantagem contra forças do mesmo calibre em operações urbanas.

SUPER-ARMAS

Cada uma das três facções do *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* tem, pelo menos, uma super-arma - algo de tal forma destrutivo que pode praticamente arrasar por completo com qualquer adversário. Estas super-armas são ideais para utilizar em caso de frente a frente quando o seu inimigo se encontra entrincheirado. No entanto, tenha atenção, assim que constrói um edifício de super-arma, aparece um cronómetro em contagem decrescente que é visível tanto para si como para os seus adversários. Não se surpreenda se o seu inimigo redobrar os esforços para o aniquilar antes que o cronómetro chegue ao fim.

Nota: A contagem decrescente pára temporariamente se a sua base estiver com pouca energia.

Dica: Embora as super-armas sejam extremamente poderosas, podem não ser o suficiente para acabar com o jogo. Tenha algumas forças em reserva para acabar com quaisquer forças inimigas que possam sobreviver.

MODOS DE JOGO

CAMPAIGN (CAMPANHA)

Março, 2047. Uma gigantesca bola de fogo nuclear explode no céu nocturno, marcando o fim do comando militar orbital da GDI e o início da Third Tiberium War (Terceira Guerra do Tiberium).

Para a GDI, Tiberium é uma substância extraterrestre que já poluiu a Terra a ponto de a tornar praticamente inabitável e continua a alastrar-se a um ritmo perigoso. Para The Brotherhood of Nod, Tiberium é o destino da humanidade, uma substância de grande poder, profetizada pelo enigmático líder destes, Kane. A GDI não quer mais do que erradicar o Tiberium da face do planeta; os Nod não querem mais do que controlar aquilo que consideram ser o mais precioso recurso da Terra. Estala a guerra pelo poder do Tiberium e o destino de todo o planeta está em jogo.

É aqui que entra, Comandante. Escolha a quem é fiel e dirija-se à batalha. O resultado final das Tiberium Wars (Guerras Tiberium) está nas suas mãos.

- ▲ Para iniciar uma Campanha por uma das facções, seleccione SINGLE PLAYER (Individual) no menu Principal e depois seleccione GDI ou NOD.
Nota: Tem de completar o primeiro Theatre of War (Teatro de Guerra) na campanha GDI para desbloquear a campanha Nod.
- ▲ Após completar cada missão de Campanha, é-lhe atribuída uma medalha. A medalha que recebe depende do nível de dificuldade escolhido. As Superior Medals (Medalhas Superiores) conquistam-se completando missões nas definições de dificuldade mais elevadas. Complete todos os objectivos bónus de uma missão para conquistar uma ribbon (faixa).
- ▲ Entre missões de Campanha, regressa ao ecrã Theater of War (Teatro de Guerra), que lhe permite escolher a missão seguinte, ir para outro Teatro de Guerra (se disponível) e voltar a jogar missões previamente completadas. O ecrã Teatro de Guerra mostra quais as Medalhas que conquistou em cada missão.

SKIRMISH (LUTA)

As Lutas são batalhas para um jogador que o colocam frente-a-frente com um ou mais adversários controlados pelo computador.

Para iniciar uma luta:

1. Seleccione SINGLE PLAYER (Jogador Individual) no Menu Principal e, em seguida, seleccione SKIRMISH (Luta).
2. Seleccione NEW (Nova).
3. Escolha entre dois a quatro jogadores controlados pelo computador seleccionando AI (IA) ou CLOSED (Fechados) em todas as caixas.
4. Seleccione o mapa, recursos e o local de partida. Decida se quer activar ou desactivar os Caixotes no mapa (para mais informações consulte a p.10).
5. Prima **A** para seleccionar o número de jogadores, facção e cor. Prima **A** para começar a jogar.

A IA PERSONALIZÁVEL

Pode ajustar o comportamento da inteligência artificial do computador tanto em jogos Skirmish (Luta) como Multiplayer (Multijogador) com quatro níveis de dificuldade e cinco personalidades diferentes. Isto permite-lhe configurar o jogo para que se enquadre nos seus gostos específicos e naquilo que espera do desafio que aí vem.

NÍVEIS DE HABILIDADE DA IA

Existem quatro níveis de dificuldade diferentes de entre os quais pode escolher para cada jogador controlado pelo computador.

EASY (Fácil)	Recomendado para os jogadores sem experiência em RTS ou para aqueles que pretendam experimentar. Não espere que lhe dê muita luta.
MEDIUM (Médio)	Recomendado para a maioria dos jogadores. Não vai encontrar facilidades.
HARD (Difícil)	Recomendado para jogadores experientes que estejam à procura de um desafio. A IA joga no máximo das suas capacidades sem fazer batota.
BRUTAL	Recomendado para jogadores hardcore que querem ganhar por uma nesga - se é que querem ganhar. A única batota do AI brutal, é que recebe o dobro do rendimento.

PERSONALIDADES IA

Existem cinco personalidades de IA diferentes que determinam o tipo de tácticas de jogo que o seu adversário utiliza.

BALANCED (Equilibrado)	Este tipo de personalidade favorece a mistura de forças e um estilo equilibrado que não favorece particularmente nem o ataque nem a defesa.
RUSHER (Apressado)	Prepare-se para defender e depressa contra este tipo de personalidade, que partirá de imediato para o ataque.
TURTLE (Tartaruga)	Precisará de lutar intensamente para conseguir ultrapassar as barreiras erguidas por este tipo de personalidade focado na defesa, que foca também as suas atenções na colheita de recursos.
GUERILLA (Guerrilha)	Espere o inesperado desde tipo de personalidade, que o irá perturbar com tácticas de diversão, rápidas e surpreendentes.
STEAMROLLER (Camião TIR)	Este tipo de personalidade favorece a força bruta. O seu objectivo é construir um exército avassalador que utilizará para o atacar com tudo.

XBOX LIVE

Joga com qualquer pessoa, em qualquer lugar e a qualquer hora no Xbox Live®. Cria o teu perfil (o teu gamercard). Fala com amigos. Faz o download de conteúdos a partir do Mercado Xbox Live. Envia e recebe mensagens de voz e vídeo. Liga-te e participa no futuro.

LIGAR

Antes de poder utilizar o Xbox Live, deve ligar a sua consola Xbox a uma ligação Internet de banda larga ou de alta velocidade e subscrever o serviço Xbox Live. Para determinar se o Xbox Live se encontra disponível na sua área e para obter informações acerca de como se ligar ao Xbox Live, visite a página www.xbox.com/connect.

RESTRIÇÕES DE ACESSO

Com as restrições de acesso, os pais e encarregados de educação podem definir limites para o conteúdo a que os jogadores mais jovens podem aceder com base na classificação do conteúdo. Para obter mais informações, visite www.xbox.com/familysettings

REGISTO E SUBSCRIÇÃO NECESSÁRIOS PARA ACEDER ÀS FUNÇÕES ONLINE. OS TERMOS E CONDIÇÕES EA, BEM COMO AS ACTUALIZAÇÕES DE FUNÇÕES PODEM ENCONTRAR-SE EM WWW.EA.COM. É NECESSÁRIA LIGAÇÃO À INTERNET. DEVE TER MAIS QUE 16 ANOS DE IDADE PARA SE REGISTRAR ONLINE.

A EA PODE RETIRAR AS FUNÇÕES ONLINE APÓS UM AVISO DE 30 DIAS COLOCADO EM WWW.EA.COM

MENU PRINCIPAL ON-LINE

**QUICK MATCH
(Jogo Rápido)** Emparelha-o automaticamente com um adversário para um jogo de dois jogadores um contra o outro.

CUSTOM (Personalizar) Personalize as preferências relativamente a tipos de jogo, número de jogadores e jogos classificados ou não-classificados, depois seja emparelhado automaticamente com um adversário (ou vários adversários) que partilham as suas preferências.

CREATE (Criar) Seja o anfitrião de um jogo Xbox Live. Selecione um tipo de jogo, número de jogadores, mapa, recursos iniciais, posições de partida e facção preferida, e determine se o jogo é open (aberto) (qualquer um se pode juntar), closed (fechado) (ninguém se pode juntar), AI (IA) (inclui adversários controlados pelo computador) ou private (privado) (apenas por convite).

**RANKINGS
(Classificações)** Descubra quem são os melhores jogadores de *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

**OVERALL STATS
(Estatísticas Gerais)** Veja as suas estatísticas gerais em jogos on-line.

**TERMS & CONDITIONS
(Termos e Condições)** Leia os Termos e Condições EA.

- Para iniciar um jogo personalizado, seleccione CREATE (CRIAR) e prima **A**. Selecione as suas preferências de jogo e volte a premir **A**. Aparece um ecrã de carregamento.

MODOS DE JOGO ON-LINE

Existem quatro modos de jogo multijogador.

Versus (Contra)

Um máximo de quatro jogadores ou equipas (ou adversários controlados pela IA) entram numa batalha em que vale tudo até que sobre apenas uma facção viva.

Siege (Cerco)

Inicie o jogo com uma secção intransponível no meio do mapa entre si e o(s) seu(s) inimigo(s). Quando o tempo chega ao fim, a parede de energia intransponível deixa de o ser. O primeiro jogador que consiga destruir todos os edifícios produtores de unidades ou todas as unidades é o vencedor.

Capture and Hold (CAH) (Capturar e Manter Posse)

Equipas competem para capturar e manter posse de vários pontos de controlo espalhados pelo mapa. Mantenha a posse do ponto de controlo durante um determinado período de tempo para ganhar pontos. O primeiro a alcançar o número de pontos predeterminado, ganha.

Capture the Flag (CTF) (Capturar a Bandeira)

Tente capturar a bandeira neutra do mapa e depois regressar com ela à sua base. A primeira equipa que conseguir regressar à base com um predeterminado número de bandeiras ou que capturar o maior número de bandeiras quando o tempo chegar ao fim, ganha.

King of the Hill (KOH) (Rei da Montanha)

Equipas adversárias entram em confronto para obter o controlo - e mantê-lo - de um ponto de controlo no centro do mapa. O jogador que mantiver o ponto de controlo durante o maior período de tempo (ou durante um número de minutos predeterminado) é declarado o vencedor.

LIVE WHISPERING (MURMÚRIO AO VIVO)

Se tiver um auricular compatível com Xbox activado, alterne entre falar com toda a gente ou apenas com o seu colega de equipa. Para o fazer, prima .

VISION CAM (CÂMARA DE VISÃO)

Se a sua Vision Camera (Câmara de Visão) Xbox Live estiver ligada, a sua imagem aparece visível para os outros jogadores na sala de espera e no jogo.

- ▲ Se não tiver uma Vision Camera (Câmara de Visão), a sua imagem de jogador é exibida, mas pode ver outros jogadores que tenham as suas Vision Cameras (Câmaras de Visão) activadas.

GUARDAR E CARREGAR

O seu progresso na campanha é guardado automaticamente se decidir continuar após uma vitória numa missão. Escolher sair leva-o de volta para o menu Principal e não guarda automaticamente o seu progresso. Tem de ter um perfil de jogador para guardar ou carregar jogos.

- ▲ Para carregar um jogo guardado, seleccione SINGLE PLAYER (Individual) no menu Principal. Selecione GDI ou NOD e depois seleccione LOAD (Carregar). Escolha um jogo guardado da lista e depois seleccione LOAD GAME (Carregar Jogo).
- ▲ Para guardar um jogo que esteja a decorrer, prima para abrir o menu Pause (Interromper) e depois seleccione SAVE (Guardar).

NOTAS

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, o logótipo EA, Command & Conquer e
Command

& Conquer 3 Tiberium Wars são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da
Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou outros países. Todos os direitos reservados.
Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores.

WW007605529MT